

ABSTRAK

Meirisyah Eldinah, NIM. 309122040. Tahun 2014. Judul Skripsi: Profil Tiga *Cosplayers* pada Komunitas *Cosplay* Sebagai Pembentuk Identitas Diri Remaja di Kota Medan. Skripsi ini terdiri dari 5 bab dan 78 halaman, 3 daftar tabel

Remaja memiliki banyak kegiatan yang dilakukan untuk megaktualisasikan diri mereka dengan hobi yang diminatinya salah satunya yaitu ikut aktif didalam komunitas salah satunya komunitas *cosplay*. Melalui skripsi ini, penulis bertujuan untuk menganalisis profil *cosplayer* terhadap komunitas *cosplay* sebagai pembentuk identitas diri remaja di Kota Medan.

Penelitian ini yang penulis lakukan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif mengenai ‘Profil Tiga *Cosplayers* pada Komunitas *Cosplay* sebagai Pembentuk Identitas diri Remaja di Kota Medan’ didukung dengan pendekatan penelitian etnografi.

Berdasarkan metode tersebut diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: (a)*cosplay* merupakan kegiatan yang dilakukan menggunakan kostum karakter yang berasal dari *manga, anime, game, tokusatsu*, dan lain sebagainya. Dari kostum karakter yang diperankan harus tampil semirip mungkin. orang yang memakai kostum dan memerankan karakternya disebut *cosplayer* (b)awal mulanya menjadi seorang *cosplayer* karena membaca manga, menonton anime, dan lainnya itu para *cosplayer* ingin menhidupkan karakter tokoh fiktif yang disukai.(c)karakter yang diperankan oleh *cosplayer* kadang terbawa-bawa dalam sehari-hari.(d)dari penelitian profil *cosplayer* ini pada dasarnya ber-*cosplay* itu tidak jauh dari identitas diri para profil *cosplayer*.(e)menjadi *cosplayer* menjadikan lebih percaya diri. (f) biaya yang harus dikeluarkan untuk hobi coplay ini tidak sedikit sehingga orang lain yang tidak memahami hobi ini menganggap hanya buang-buang uang dan waktu saja.

Kata kunci: *cosplay, cosplayer, identitas, hobi*

